



zenon
by COPA-DATA

Manuel de zenon

Menus

v.8.20



© 2020 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH.

Tous droits réservés.

La distribution et/ou reproduction de ce document ou partie de ce document, sous n'importe quelle forme, n'est autorisée qu'avec la permission écrite de la société COPA-DATA. Les données techniques ne sont utilisées que pour décrire le produit et ne sont pas des propriétés garanties au sens légal. Document sujet aux changements, techniques ou autres.

Contenu

1	Welcome to COPA-DATA help	4
2	Menus.....	4
3	Configuration dans l'Editor	5
3.1	Toolbar and context menus for detail view and details.....	7
3.2	Définir les entrées.....	10
3.2.1	Types d'action de menu principal	11
3.2.2	Propriétés du menu contextuel et sélection des types d'action	11
3.2.3	Apparence graphique.....	18
3.2.4	Sous-menu.....	19
4	Utilisation pendant le Runtime.....	19
4.1	Affichage des menus dans le Runtime	20
4.1.1	Afficher les menus principaux.....	20
4.1.2	Afficher les menus contextuels.....	21
4.2	Autorisation.....	21

1 Welcome to COPA-DATA help

TUTORIELS VIDÉO DE ZENON.

Des exemples concrets de configurations de projets dans zenon sont disponibles sur notre chaîne YouTube (https://www.copadata.com/tutorial_menu). Les tutoriels sont regroupés par sujet et proposent un aperçu de l'utilisation des différents modules de zenon. Les tutoriels sont disponibles en anglais.

AIDE GÉNÉRALE

Si vous ne trouvez pas certaines informations dans ce chapitre de l'aide ou si vous souhaitez nous suggérer d'intégrer un complément d'information, veuillez nous contacter par e-mail : documentation@copadata.com.

ASSISTANCE PROJET

Vous pouvez obtenir de l'aide pour tout projet en contactant par e-mail notre service d'assistance : support@copadata.com

LICENCES ET MODULES

Si vous vous rendez compte que vous avez besoin de licences ou de modules supplémentaires, veuillez contacter l'équipe commerciale par e-mail : E-mail sales@copadata.com.

2 Menus

Les menus conformes à Windows sont créés dans l'éditeur de menus. Deux types de menus sont disponibles :

- ▶ Menus principaux
- ▶ Menus contextuels

Remarque : Le système d'exploitation ne permet pas d'afficher plusieurs menus différents pour chaque synoptique ou cadre.

MENU CONTEXTUEL DU GESTIONNAIRE DE PROJET

Élément de menu	Action
Nouveau menu principal	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.
Nouveau menu contextuel	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.
Exporter tout (XML)	Exporte toutes les entrées sous forme de fichier XML.
Importer XML	Importe des entrées à partir d'un fichier XML.
Profil Editor	Ouvre le menu contextuel contenant les profils Editor prédéfinis.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

3 Configuration dans l'Editor

Sélectionnez l'élément de menu Gestionnaire de projet pour ouvrir l'éditeur de menus et accéder à l'affichage détaillé. Vous pouvez choisir parmi les menus principaux et les sous-menus. Avec le menu contextuel (entrée **Nouveau menu principal** ou **Nouveau menu contextuel**), vous pouvez créer de nouveaux menus. Ils sont ensuite affichés dans la partie droite de la vue de détail. Les menus peuvent être importés et exportés. Vous trouverez plus d'informations dans le chapitre Importation / Exportation / Menus.

Attention

Conditions requises pour l'affichage des menus principaux dans le Runtime : La propriété **Menus principaux actifs** (nœud **Apparence graphique**) doit être activée dans les propriétés du projet.

CRÉER UN NOUVEL ÉLÉMENT DE MENU

Pour créer un nouvel élément de menu :

1. Sélectionnez la dernière entrée.
2. Confirmez votre choix en appuyant sur la **touche Entrée**.
3. Un nouveau champ de saisie vide est créé.

CRÉER UN SOUS-MENU

Pour créer un nouveau sous-menu, activez la propriété **Sous-menu** dans l'élément de menu de niveau supérieur. Un nouveau champ de saisie est alors ouvert pour le sous-menu.

DÉPLACER UN ÉLÉMENT DE MENU

1. Sélectionnez l'entrée souhaitée (sélection multiple possible).
2. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez l'élément vers sa nouvelle position.
3. **Remarque** : Si vous déplacez les sous-menus vers un élément de menu qui n'est pas défini comme un sous-menu, les éléments sont créés en tant que menus principaux.
Si vous déplacez l'élément supérieur, tous les sous-menus sont déplacés avec lui.

COPIER UN ÉLÉMENT DE MENU

1. Sélectionnez l'entrée souhaitée (sélection multiple possible).
2. Sélectionnez Copier dans le menu contextuel ou la barre d'outils.
3. Sélectionnez l'emplacement de sauvegarde de la copie.
Remarque : Si vous copiez les sous-menus vers un élément de menu qui n'est pas défini comme un sous-menu, les éléments sont créés en tant que menus principaux.
Si vous déplacez l'élément supérieur, tous les sous-menus sont copiés avec lui.
4. Sélectionnez Insérer dans le menu contextuel ou la barre d'outils.
5. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez l'élément vers sa nouvelle position.

RENOMMER UN ÉLÉMENT DE MENU

1. Sélectionnez l'élément de menu et modifiez-le comme suit :
 - ▶ Double-cliquez ou cliquez deux fois lentement sur l'élément
ou
 - ▶ Appuyez sur la touche **F2** ou la touche **Entrée** lorsque l'entrée a été sélectionnée
ou
 - ▶ Sélectionnez la commande **Renommer** dans le menu contextuel ou la barre d'outils.
2. L'entrée actuelle est sélectionnée.
3. Saisissez le nouveau nom.
4. Confirmez la modification :
 - ▶ Appuyez sur la touche **Entrée**.

- ▶ En basculant vers un autre élément de menu
5. Ou annulez les modifications apportées en appuyant sur **Échap**

SÉLECTION MULTIPLE

Pour modifier plusieurs entrées à la fois

- ▶ Maintenez la **touche Ctrl** enfoncée et cliquez sur les entrées
ou
- ▶ Maintenez la **touche Maj** enfoncée et cliquez sur les entrées
ou
- ▶ Maintenez la touche **Maj** enfoncée et appuyez sur les touches fléchées du clavier

Pour désélectionner à nouveau une entrée, cliquez sur l'entrée tout en maintenant les touches **Ctrl** ou **Maj** enfoncées.

Pour désélectionner toutes les entrées et sélectionner une seule entrée, cliquez sur l'entrée de votre choix.

3.1 Toolbar and context menus for detail view and details

TOOLBAR



Menu item	Action
New main menu	Inserts a new main menu in the menu list of the detail view.
New context menu	Inserts a new context menu in the menu list of the detail view.
Create standard function	Opens the dialog for selecting an action and creates a suitable function. The action is documented in the output window.
Jump back to starting element	Revient à la position initiale dans zenon Editor. Remarque : Uniquement disponible dans le menu contextuel si un saut à la position actuelle a été effectué depuis une autre position, à l'aide de l'entrée de menu contextuel Éléments liés .
Copy	Copies the selected entry to the clipboard.
Coller	Pastes the contents of the clipboard.

Menu item	Action
Delete	Deletes the selected entry without confirmation.
Exporter la sélection au format XML...	Exports selected entries as an XML file.
Import XML	Imports entries from an XML file.
Rename	Opens menu item for renaming.
Properties	Opens the properties window for the selected entry.
Help	Opens online help.

CONTEXT MENU RUNTIME MENUS

Menu item	Action
New main menu	Inserts a new main menu in the menu list of the detail view.
New context menu	Inserts a new context menu in the menu list of the detail view.
Coller	Pastes copied menu entry into the corresponding branch (Main menus or Context menus) as Copy x of , whereby x is a consecutive number.
Help	Opens online help.

CONTEXT MENUS MAIN MENUS

Menu item	Action
New main menu	Inserts a new main menu in the menu list of the detail view.
Coller	Pastes copied menu entry of a main menu as copy x of , whereby x is a consecutive number.
Help	Opens online help.

CONTEXT MENUS CONTEXT MENUS

Menu item	Action
New context menu	Inserts a new context menu in the menu list of the detail view.
Coller	Pastes copied menu entry of a context menu as copy x of , whereby x is a consecutive number.

Menu item	Action
Help	Opens online help.

CONTEXT MENUS MENUS

Menu item	Action
Create standard function	Opens the dialog for selecting an action and creates a suitable function. The action is documented in the output window.
Linked elements	Lists linked elements. Clicking on the entry opens the linked element in the Editor.
Copy	Copies the selected entry.
Coller	Pastes copied menu entry as copy x of , whereby x is a consecutive number.
Delete	Deletes the selected entry without confirmation.
Exporter la sélection au format XML...	Exports selected entries as an XML file.
Import XML	Imports entries from an XML file.
Properties	Opens the properties window for the selected entry.
Help	Opens online help.

CONTEXT MENU DETAILS

Menu item	Action
Rename	Opens menu item for renaming.
Create new in front of selected	Adds a new menu item in front of the highlighted menu item.
Copy	Copies the selected menu item to the clipboard.
Coller	Pastes the contents of the clipboard.
Delete	Deletes the selected menu item without confirmation.
Properties	Opens the properties window for the menu item.
Help	Opens online help.

3.2 Définir les entrées

Généralement, il existe trois types d'entrées de menu :

Paramètre	Description
Type action	<p>Définit le type d'action devant être exécuté via l'élément de menu correspondant dans le Runtime. Tous les types d'action ne sont pas disponibles dans le menu principal (à la page 11) ; certains sont uniquement accessibles via le menu contextuel (à la page 11).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Acquitter alarme (menu contextuel uniquement) ▶ Gestion de commande (menu contextuel uniquement) ▶ Acquitter clignotement (menu contextuel uniquement) ▶ Afficher la tendance étendue ▶ Fonction ▶ Aide ▶ Aucune action ▶ Écrire valeur prescrite ▶ Macro VBA (menu contextuel uniquement)
Sous-menu	Ouvre un sous-menu dans le Runtime.
Séparateur	Une ligne horizontale divise les entrées de menu.

Souligner le texte : Saisissez un caractère & pour souligner les caractères suivants.

Planifier les entrées

Pour configurer un élément de menu dans le menu principal ou un menu contextuel :

1. Activez la cellule de menu correspondante
2. Dans propriétés, sélectionnez :
 - ▶ **Type action** : en fonction du type de menu.
Voir également : Principaux types d'action des menus (à la page 11) et Types d'action du menu contextuel (à la page 11)
 - ▶ **ID du menu** : Identifiant de l'entrée
Remarque : Pour les entrées de menu du module **Gestion de commande** (à la page 13), des types fixes prédéfinis avec des identifiants prescrits sont utilisés par ce module pour la configuration du projet.
D'ainsi qu'une liste de ces identifiants sont disponibles dans le manuel Energy Edition, au chapitre Gestion de commande via le menu contextuel.

- ▶ **Texte** : intitulé clair des cellules du menu.

⚠Attention

La configuration de la propriété **Texte** doit être unique. Si deux textes identiques sont fournis, les autres éléments de menu portant le même nom ne seront pas affichés.

3.2.1 Types d'action de menu principal

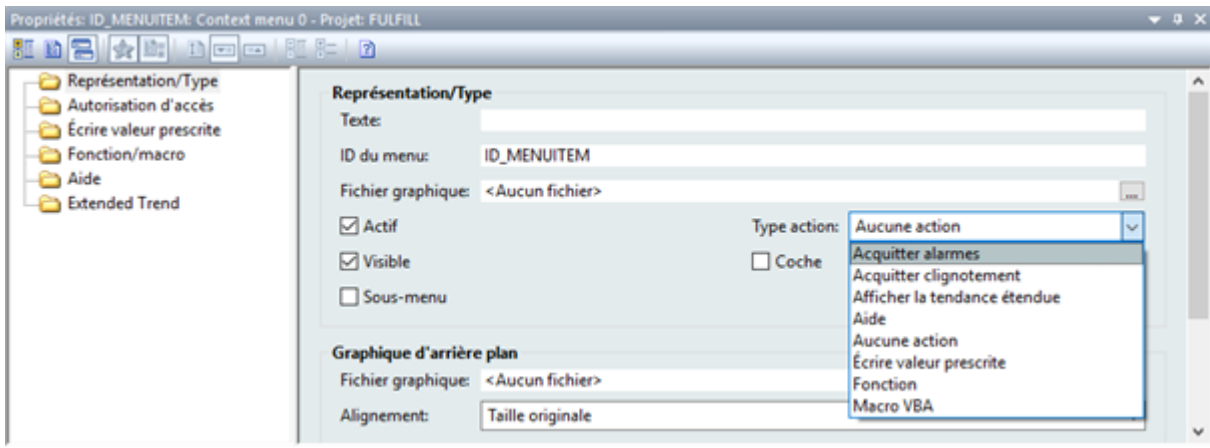
Paramètre	Description
Fonction	Une fonction définie de zenon est exécutée en sélectionnant l'entrée de menu dans le Runtime.
Aide	Un chapitre d'aide d'un fichier CHM est affiché.
Aucune action	Aucune action n'est exécutée.
Écrire valeur prescrite	En sélectionnant l'élément de menu <i>Définir valeurs prescrites</i> , vous pouvez transmettre une valeur fixe, ou augmenter ou réduire d'une quantité fixe la valeur d'une variable dans le Runtime. La saisie s'effectue à l'aide de la boîte de dialogue standard de zenon. Si l'un des 3 synoptiques de type Clavier (SETVALUEKBD, SETBOOLEKBD ou SETSTRINGKBD) est disponible dans le projet, il est alors automatiquement utilisé. Pour cette action, une variable peut être sélectionnée directement, ou si c'est une entrée de menu contextuel, alors le système peut prendre la variable de l'élément sur lequel le menu contextuel a été activé.

3.2.2 Propriétés du menu contextuel et sélection des types d'action

Les nœuds suivants sont disponibles dans les propriétés du menu contextuel, dans lequel vous pouvez modifier les paramètres du menu contextuel :

- ▶ **Représentation/Type**
- ▶ **Autorisation d'accès**
- ▶ **Écrire valeur prescrite**
- ▶ **Fonction/macro**
- ▶ **Aide**
- ▶ **Extended Trend**

Les possibilités de sélection suivantes sont disponibles sous **Représentation/Type** et **Type action** :



Paramètre	Description
Acquitter alarmes	Les alarmes des variables liées à l'élément dynamique, sur lequel le menu contextuel a été activé, sont acquittées.
Gestion de commandes	Ouvre la fenêtre Gestion de commande définie (uniquement avec une licence de type Energy Edition).
Acquitter clignotement	Arrête le clignotement des éléments liés aux variables liées à l'élément dynamique sur lequel le menu contextuel a été activé. Les alarmes ne sont pas acquittées par cette action.
Afficher la tendance étendue	<p>Ouvre un type d'écran Extended Trend. Une nouvelle courbe est créée pour la variable, qui est liée à l'élément respectif. La nouvelle courbe possède par défaut le style lié à la variable/au type de données. Avec des variables d'archive, l'archive la mieux adaptée est automatiquement sélectionnée. S'il ne s'agit pas d'une variable d'archive, les données en ligne sont utilisées. Si aucun synoptique Extended Trend n'a été configuré dans le menu contextuel, l'élément du menu est grisé dans le Runtime. Si un style diagramme est lié, les styles des groupes sont utilisés dans le Runtime.</p> <p>Les paramètres suivants peuvent être modifiés dans le nœud Extended Trend des propriétés du menu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Synoptique : Permet de sélectionner un synoptique à afficher en tendance étendue. Par défaut : <Aucun synoptique> ▶ Filtre de temps relatif : Permet d'afficher un filtre de temps. Par défaut : 0T 00:00:00 ▶ Fréquence d'actualisation : Permet de paramétrer la mise à jour du synoptique de la tendance étendue en secondes dans le

Paramètre	Description
	<p>Runtime.</p> <p>Par défaut :5 s</p> <p>▶ Diagramme de groupe de styles : Permet de sélectionner un style d'affichage en tendance étendue.</p> <p>Par défaut : <Aucun style lié></p>
Fonction	Une fonction définie de zenon est exécutée en sélectionnant l'entrée de menu dans le Runtime.
Aide	Un chapitre d'aide d'un fichier CHM est affiché.
Aucune action	Aucune action n'est exécutée.
Écrire valeur prescrite	<p>En sélectionnant l'élément de menu <i>Définir valeurs prescrites</i>, vous pouvez transmettre une valeur fixe, ou augmenter ou réduire d'une quantité fixe la valeur d'une variable dans le Runtime. La saisie s'effectue à l'aide de la boîte de dialogue standard de zenon. Si l'un des 3 synoptiques de type Clavier (SETVALUEKBD, SETBOOLEKBD ou SETSTRINGKBD) est disponible dans le projet, il est alors automatiquement utilisé.</p> <p>Pour cette action, une variable peut être sélectionnée directement, ou si c'est une entrée de menu contextuel, alors le système peut prendre la variable de l'élément sur lequel le menu contextuel a été activé.</p>
Macro VBA	Une macro VBA sera exécutée lors de la sélection de l'entrée de menu dans le Runtime. Vous pouvez uniquement sélectionner les macros VBA qui sont déclarées comme événement Init.

3.2.2.1 Gestion de commandes

Lors de la création d'une nouvelle action dans la fonction Gestion de commande, un identifiant de menu correspondant au type d'action et à la direction de commutation pour la propriété **Type action** est créé et proposé dans la liste déroulante. Si le contenu correspond à un identifiant défini en tant que texte standard pour le type d'action et la direction de commutation, le contenu est adapté si le type d'action ou la direction de commutation.

Pour créer un menu contextuel pour la fonction de gestion de commande :

1. Créez les actions souhaitées dans la fenêtre de gestion de commande.
2. Dans les propriétés de l'option de menu contextuel, sélectionnez la **Type action Gestion de commande**.

3. Sélectionnez l'action souhaitée et la direction de commutation via le menu déroulant avec la propriété **ID du menu**.
4. Spécifiez un intitulé clair dans la propriété **Texte**.
Remarque : Si aucune entrée n'est définie pour **Texte**, le champ est automatiquement renseigné avec l'intitulé **Gestion de commande**.

Attention

La configuration de la propriété **Texte** doit être unique. Si deux textes identiques sont fournis, les autres éléments de menu portant le même nom ne seront pas affichés.

Les éléments de menu créés automatiquement avec la même action produisent le même texte ; aussi, des macros (à la page 16) sont disponibles pour ces derniers.

La séquence de caractères ID_CMD_AUTO est réservée pour les éléments de menu créés automatiquement. Ces derniers doivent toujours être utilisés conjointement à des macros, car dans le cas contraire, seul l'élément de menu est inséré.

Les règles suivantes s'appliquent lors de la recherche de doubles entrées :

- ▶ Les points de menu manuels sont prioritaires sur les points automatiques.
- ▶ Si deux entrées sont du même type, la priorité de la dernière entrée est deux fois plus élevée.
- ▶ Si une double entrée est détectée, un avertissement est inséré dans le fichier journal. Celui-ci inclut l'ID de menu et la description. Les ID des entrées pouvant être développées automatiquement reçoivent l'indication **<auto>**.

ACTIONS POUR LA TYPE ACTION GESTION DE COMMANDE

Action	Direction de commutation	ID du menu
<i>ID_CMD_AUTO</i>		Cette entrée de menu montre automatiquement toutes les actions possibles pour un élément, sauf les actions pour lesquelles une entrée de menu a été spécifiée explicitement.
Commande d'impulsion	On (1)	ID_CMD_EBEF_ON
Commande d'impulsion	OFF (1)	ID_CMD_EBEF_OFF
Commande d'impulsion	NONE	ID_CMD_EBEF_NONE

Action	Direction de commutation	ID du menu
Commande de commutation	On (1)	ID_CMD_DBEF_ON
Commande de commutation	OFF (2)	ID_CMD_DBEF_OFF
Commande de commutation	NONE	ID_CMD_DBEF_NONE
Valeur prescrite	NONE	ID_CMD_SVALUE
Valeur prescrite	DIRECT	ID_CMD_SVALUE_DIR
Envoi d'état	NONE	ID_CMD_STATE
Envoi d'état	On (1)	ID_CMD_STATE_ON
Envoi d'état	OFF (0)	ID_CMD_STATE_OFF
Remplacer	NONE	ID_CMD_REPL_NONE
Remplacer	On (1)	ID_CMD_REPL_ON
Remplacer	OFF (0)	ID_CMD_REPL_OFF
Remplacer	DIST	ID_CMD_REPL_DEF
Remplacer	DIFF	ID_CMD_REPL_DIFF
Correction manuelle	NONE	ID_CMD_UPD_NONE
Correction manuelle	On (1)	ID_CMD_UPD_ON
Correction manuelle	OFF (0)	ID_CMD_UPD_OFF
Correction manuelle	DIFF	ID_CMD_UPD_DIFF
Correction manuelle	DIST	ID_CMD_UPD_DEF
Correction manuelle	DIRECT	ID_CMD_UPD_DIR
Bloquer	NONE	ID_CMD_BLOCK
Déverrouiller	NONE	ID_CMD_UNLOCK
Verrouiller	NONE	ID_CMD_LOCK
Révision	OFF (0)	ID_CMD_REV_OFF
Révision	On (1)	ID_CMD_REV_ON

Action	Direction de commutation	ID du menu
Commande forcée	On (1)	ID_CMD_FORCE_ON
Commande forcée	Off (0)	ID_CMD_FORCE_OFF
Commande forcée	NONE	ID_CMD_FORCE_NONE

Informations

Pour plus d'informations concernant l'utilisation des menus contextuels dans la commande, reportez-vous au chapitre Energy Edition de la section Menu contextuel des commandes.

3.2.2.1.1 Macros du menu contextuel

Une macro est une séquence de caractères définie, qui est remplacée par un texte lors de la création d'éléments de menu dans le Runtime. Presque toutes les macros peuvent apparaître plusieurs fois par élément de menu. Par conséquent, elles contiennent également d'autres macros. Dans ce cas, la séquence d'expansion doit être prise en compte. Les macros ne sont pas sensibles à la casse lors de la configuration des menus. Si les macros contiennent une macro en tant que résultat, la macro doit être insérée en majuscules dans le résultat. L'entrée est identifiée par un caractère **\$** en préfixe et suffixe.

La séquence d'expansion est de gauche à droite, avec la priorité suivante.

1. **\$ALL\$**
2. **\$NOTE\$**
3. **\$TAG\$**
4. **\$REMA<Condition>\$**
5. **\$RDIR\$**
6. **\$DIR\$**
7. **\$ACT\$**
8. **\$NAME\$**

Macro	Description
\$ALL\$	Entraîne la dénomination de l'action :Direction de commutation. Correspond à la combinaison de la macro \$ACT\$: \$DIR\$.

Macro	Description
	<p>Remarque : Si un menu contextuel est créé pour la gestion de commande, le texte par défaut est \$ALL\$, même si du texte a déjà été configuré pour le menu, mais le type d'action change en Gestion de commande.</p>
\$NOTE\$	<p>L'ensemble du texte, macro incluse, est interprété comme une remarque. Si le texte résultant est vide, la macro \$ALL\$ est utilisée.</p> <p>Pour la dernière macro, la macro de la note est vérifiée à nouveau et le texte inséré à droite de celle-ci, macro incluse, est supprimé.</p> <p>Si le texte résultant est vide ou ne comprend que des espaces, l'élément de menu n'est pas inséré.</p>
\$TAG\$	<p>Remplacé par l'identification de la variable d'action.</p> <p>L'identification peut être traduite par la fonction de traduction en ligne. Si aucun caractère de traduction (@) n'est inclus, l'identification entière est surlignée aux fins de la traduction.</p>
\$REMA<Status>\$	<p><Condition> est un état ou une valeur limite de matrice de réaction, dont le texte est utilisé en tant que remplacement.</p> <p>Si l'état n'est pas présent, l'élément de menu n'est pas affiché.</p> <p>Le texte de valeur limite est traduit, du point de vue linguistique, en fonction du placement du caractère @.</p> <p>L'état peut être un nombre compris entre -2^{31} et 2^{31-1}. L'utilisation de caractères précédant le texte et d'un préfixe est autorisée. Si des caractères ne pouvant être convertis en nombre sont inclus ou le nombre est situé hors de la zone spécifiée, l'élément de menu n'est pas affiché.</p>
\$RDIR\$	<p>Texte de la direction de commutation, dérivé de la matrice de réaction ou valeur limite, comme dans la macro \$DIR\$, à l'exception de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Action <i>Envoi direct valeur prescrite</i> Le texte est dérivé de la matrice de réaction ou valeur limite de l'état, qui correspond à la valeur de la valeur prescrite devant être définie. ▶ Action <i>Status on</i> et <i>Status off</i> Le texte est dérivé de la matrice de réaction/valeur limite des états <i>On</i> ou <i>Off</i>. ▶ Action <i>Correct direct (Corriger directement)</i>

Macro	Description
	Le texte est dérivé de la matrice de réaction ou valeur limite de l'état, qui correspond à la valeur de la valeur prescrite devant être définie.
\$DIR\$	Direction de commutation de l'action.
\$ACT\$	Dénomination de l'action.
\$NAME\$	La macro <i>\$NAME\$</i> peut être utilisée pour créer des menus et fournit le contenu configuré de la propriété Nom de l'action , dont la langue peut également être basculée dans le Runtime, avec le caractère @.

ÉLÉMENTS DE MENU CRÉÉS AUTOMATIQUEMENT

Les éléments de menu créés automatiquement sont créés sous forme d'ID de menu avec ID_CMD_AUTO. Dans ce cas, les macros doivent toujours être utilisées ; dans le cas contraire, seul un élément de menu sera inséré.

COMPATIBILITÉ

Avant la version 6.51, le texte associé aux éléments de menu automatiques était ignoré. Lors de la conversion de projets créés avec des versions antérieures à la version 6.51, des macros \$ALL\$NOTE\$ sont automatiquement insérées avant le texte configuré. Par conséquent, les éléments de menu se comportent comme auparavant.

CHANGEMENT DE LANGUE EN LIGNE

L'intitulé de l'élément de menu dans la propriété **Texte** est traduit, au niveau linguistique, avant l'expansion de la macro, à partir du caractère @.

Remarque : Si, pour la balise \$TAGS\$, aucun indicateur de traduction (@) n'est présent, le texte entier est traduit.

3.2.3 Apparence graphique

Les éléments graphiques des menus peuvent être influencés par les propriétés suivantes

Paramètre	Description
Fichier graphique	Affiche un fichier graphique dans la zone située complètement à gauche.
Graphique d'arrière plan	Affiche un fichier graphique derrière l'entrée de menu. L'orientation peut être soit <i>Taille originale</i> , soit <i>Ajusté</i> .

Paramètre	Description
Coche	Affiche une coche dans la zone située complètement à gauche. Cette coche n'a aucune influence sur la disponibilité de la fonctionnalité liée ; elle est uniquement fournie à des fins d'affichage. L'affichage et la fonctionnalité peuvent uniquement être contrôlés via VBA/VSTA dans le Runtime.
Visible	Activé : L'entrée de menu est affichée dans le Runtime et la fonctionnalité liée est disponible. La visibilité peut uniquement être contrôlée via VBA/VSTA dans le Runtime.
Séparateur actif	À la place de l'option de menu, affiche une ligne de séparation horizontale permettant de diviser le menu de manière logique. La largeur de la ligne de séparation peut être définie sur une valeur de 0 à 50 pixels ; la couleur est laissée au choix de l'utilisateur.

3.2.4 Sous-menu

Pour créer des sous-menus :

1. Accédez à une cellule de menu.
2. Activez la propriété **Sous-menu**.
Un nouvel élément de menu vide est maintenant créé à côté de la cellule de menu sélectionnée.
3. Définissez les entrées du sous-menu ou configurez des sous-menus ultérieurs.

Les sous-menus sont identifiés par une flèche située à leur droite. Les sous-menus peuvent également être créés sous forme de sous-menus imbriqués.

4 Utilisation pendant le Runtime

Les menus de l'éditeur de menus correspondent aux fonctionnalités habituelles des applications Windows.

Dans le Runtime, les menus sont situés dans une position prédéfinie dans le coin supérieur gauche.

Remarque : Si une alarme est en attente, la ligne d'alarme peut couvrir les menus. Dans ce cas, les menus peuvent uniquement être actionnés lorsque les alarmes ont été acquittées. Pour éviter cela, planifiez la ligne d'état d'alarme à un endroit différent ou activez des cadres pour le modèle.

4.1 Affichage des menus dans le Runtime

Pour afficher les menus principaux (à la page 20) dans le Runtime, la fonction **Afficher le menu** correspondante doit être créée et liée.

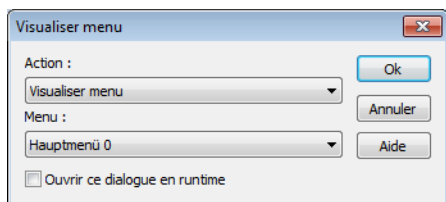
Les menus contextuels (à la page 21) sont définis dans les propriétés des éléments dynamiques correspondants.

Si certains niveaux d'autorisation et/ou signatures sont requis pour des actions avec les menus dans le Runtime, configurez-les dans le groupe de propriétés **Autorisation** (à la page 21)..

4.1.1 Afficher les menus principaux

Cette fonction contrôle l'affichage des menus principaux (à la page 4).

1. Créez une nouvelle fonction en sélectionnant **Nouvelle fonction**
2. Dans le nœud **Synoptiques**, sélectionnez la fonction **Afficher le menu**.
3. Définissez l'action à exécuter et le menu principal.



Paramètre	Description
Action	Sélection de l'action :
<i>Afficher le menu</i>	Le menu sélectionné est affiché.
<i>Cacher menu</i>	Le menu sélectionné est caché.
<i>Changer menu</i>	Le menu courant est caché et le menu sélectionné est affiché à la place.
<i>Si aucun menu disponible</i>	Le menu sélectionné est affiché si aucun menu n'est affiché à cet instant.
Menu	Sélection du menu.
Afficher cette boîte de dialogue dans le Runtime	<i>Active</i> : Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque la fonction est exécutée dans le Runtime.

Informations

Dans zenon Web Client (zenon Web Server et Web Server Pro), les menus principaux ne sont pas affichés.

Sous CE (zenon sous Windows CE), les menus peuvent uniquement être affichés dans les standards pris en charge par Windows CE. Les couleurs et les polices différentes des couleurs et polices Windows ne peuvent pas être sélectionnées de manière explicite dans les menus sous CE.

Lorsque la fonction standard est créée depuis le menu contextuel dans l'affichage détaillé, zenon crée automatiquement une fonction "Visualiser menu" pour le menu sélectionné.

4.1.2 Afficher les menus contextuels

Les menus contextuels peuvent être utilisés dans le Runtime pour les éléments dynamiques. Pour afficher un menu contextuel dans le Runtime, liez le menu contextuel à l'élément dynamique souhaité.

Pour cela :

1. Accédez au nœud **Runtime** dans les propriétés de l'élément dynamique.
2. Sélectionnez la propriété **Menu contextuel**.
3. Sélectionnez le menu contextuel de votre choix dans la liste déroulante.

Attention

Les menus contextuels sont référencés par l'intermédiaire de leur nom. Ceci signifie : Si un menu contextuel est renommé, la liaison avec l'élément dynamique est interrompue et doit être recréée.

4.2 Autorisation

Si la gestion des utilisateurs est configurée pour le projet, le comportement d'affichage du menu dans le Runtime peut être modifié en fonction des autorisations utilisateur. De plus, une signature peut également être demandée.

Informations

Pour plus d'informations concernant la configuration de la gestion des utilisateurs, reportez-vous au chapitre Gestion des utilisateurs.

CONFIGURER DES AUTORISATIONS POUR LES MENUS DANS EDITOR

Pour configurer des autorisations pour les menus d'exploitation :

1. Ouvrez le groupe de propriétés **Gestion des utilisateurs** dans les propriétés du projet.
2. Configurez le comportement souhaité dans la propriété **Connexion et signature/Items de menu verrouillés**.
3. Assignez **Niveau d'autorisation** à :
 - a) Accédez au nœud **Menus** dans l'arborescence du module.
 - b) Sélectionnez l'élément de menu souhaité dans la fenêtre de dessin.
 - c) Ouvrez le groupe de propriétés **Autorisation d'accès**.
 - d) Définissez le niveau d'autorisation correspondant dans la propriété **Niveau d'autorisation**.
Attention : Non disponible pour l'option **Type action** *Aucune action* ou *Aide*.
 - e) Configurez d'autres propriétés dans ce groupe si nécessaire.

SIGNATURE NÉCESSAIRE

Les actions d'utilisateurs peuvent également être protégées par une signature. Cela s'applique par exemple aux éléments dynamiques, fonctions, actions via un menu ou des modifications dans les variables du Recipe Group Manager.

Afin de protéger davantage les actions de l'utilisateur par une signature :

1. Configurez la propriété **Signature nécessaire** pour l'élément respectif dans l'Editor.
2. Effectuez votre sélection dans la liste déroulante :
 - ▶ *Signature avec mot de passe* : Une signature et un mot de passe sont requis pour utiliser l'élément.
Pour des raisons de sécurité, un mot de passe est à nouveau demandé ici, même si l'utilisateur est déjà connecté. Le texte de signature est consigné dans la liste d'événements chronologiques (CEL) après une utilisation réussie.
Attention : seuls les utilisateurs connectés peuvent signer une action. La signature d'actions avec un identifiant temporaire n'est plus possible.
 - ▶ *Signature sans mot de passe* : Une signature est nécessaire pour actionner l'élément. Elle peut être entrée sans entrer de mot de passe. Le texte de la signature est consigné dans la liste d'événements chronologiques (CEL) après une utilisation réussie de l'élément.
3. Dans la propriété **Texte de signature**, entrez le texte de la signature pour la CEL.
4. Dans le Runtime, l'utilisateur est invité à signer l'action de l'utilisateur. Selon la configuration, l'utilisateur doit également la confirmer avec son mot de passe. De plus, une entrée est créée dans la liste chronologique d'événements.

